MASTER DISCO 96

La Master Disco 96 es una consola programable estudiada para controlar aparatos que dispongan de una entrada DMX : (Scanners, faros cambia colores, seguidores, etc…).

Con la Master Disco 96 es posible controlar hasta 96 canales DMX (por ejemplo 16 proyectores de 6 canales cada uno o 12 proyectores de 8 canales). En la Master Disco96 están memorizados de default todos los proyectores COEF de la línea PERFORMANCE y los efectos luminosos producidos por COEF, con asignación automática de los canales.

Toda la consola viene configurada y es manejada a través de un display de matriz iluminado de dimensiones notables, que permite una superficie de contacto clara y fácil de entender. Los valores que se atribuyen a los canales de los proyectores son fijados con rapidez a través de cómodos cursores muy precisos; se obtiene una mayor precisión del valor de cada canal por medio de pulsantes que permiten aumentar o disminuir el valor digital, con el paso de una unidad sobre 255.

Se pueden memorizar 16 programas usando todos los proyectores controlados por la Master Disco 96, con un número de escenas por programa variable y no condicionante, gracias a la memoria dinámica que no viene malgastada si un programa contiene un número reducido de escenas.

Los programas memorizados en la Master Disco 96 pueden ser seguidos sincronizando el cambio de escena con micrófono interno o sistemas de audio externos.

La protección de los datos está garantizada mediante un Password, para las operaciones que podrían causar una pérdida total o parcial de datos.

Por medio de la puerta RS232 es posible mejorar la calidad del software de la Master Disco 96, conectado a un ordenador personal.

Sacar el adaptador del que está provisto el DC e introducirlo en el enchufe del panel posterior de la Master Disco 96. (ver fig. 4).

Figura 4 Figura 5 Figura 6

ATENCIÓN !

La tensión de la que viene provisto el alimentador debe ser de 12 voltios DC y 1 A.

Conectar las unidades a comprobar a las tomas indicadas en la fig. 5. Prestar atención que los cables y los empalmes no presenten cortocircuitos que puedan dañar las salidas de DMX de la Master Disco 96.

Estas entradas permiten la conexión de señales de audio provenientes de varias fuentes musicales: CD – ROM, mezcladora, radio casete, etc…

Introducir en la toma relativa BNC la lámpara flexible (esta lámpara es opcional, no es fundamental para el funcionamiento de la consola y debe ser adquirida aparte).

Encender la Master Disco 96 mediante el interruptor del panel frontal sobre el display de matriz.

La unidad hará un chequeo funcional y la versión actual del software instalado aparecerá algunos segundos en el display.

Check…
Revision x. xx

Figura 7

COEF
Master Disco 96
[PROGRAM] SETUP SEQ.

Figura 8

Figura 9

El display mostrará las siguientes indicaciones:
[PROGRAM] : Programación de uno de los 16 programas disponibles.
SETUP: Fijación de los parámetros de funcionamiento de la consola.
SEQ.: Programación del SEQUENCER para la ejecución automática de los programas.

Todas las fijaciones se harán por medio de los botones de la sección EDIT KEYPAD (ver fig. 9). El botón ENTER confirmará la selección o la elección, el botón ESC cancelará cada selección y restituirá las indicaciones del display como antes, a su estado precedente.

La primera fase después de encender la Master Disco 96 será la fijación de los proyectores conectados a la consola y la fijación de los parámetros de funcionamiento. Por medio del botón de flecha a la derecha (part. V fig. 9), se seleccionará (moviendo los dos corchetes rectangulares relampagueantes) la palabra SETUP; presionar ENTER (part. R fig. 9) y entramos en la sección de SETUP. Si en el primer encendido se ha asignado un PASSWORD a la Master Disco 96 para acceder a las funciones de programación, se debe introducir el PASSWORD cuando se requiera.

- **PASO 1.**

Esta fase es de extrema importancia para que el funcionamiento del grupo de proyectores unidos a la consola, funcione de manera correcta permitiendo enfoques de velocidad y seguridad.

El display mostrará un nuevo menú; analicémoslo con detalle:

ASSIGN: Asignación del tipo de proyector a cada pulsante de la sección de PROYECTORS.

AUDIO: Selección del tipo de AUDIO para el avance automático de la escena en un programa.

RS 232: Habilitación o exclusión de la puerta de comunicación con PC, RS 232.

BEEPER: Habilidad o exclusión del incorporado de BEEPER a la consola.

PASSW: Fijación de una PASSWORD personal para proteger el programa y el set up de personas no autorizadas.

FORM: Reajuste general de la consola. ATENCIÓN ! Esta operación ocasionará una pérdida total de todas las fijaciones y programas de la Master Disco 96.

****** SET UP ******
(ASSIGN) AUDIO RS232
BEEPER PASSW FORM.

Figura 10

- **PASO 2. ASSIGN - ASIGNACIÓN DE LOS PROYECTORES. -**

****PROJECTORS ASSIGN. ****
Projector DMX: St / Len
Empty - - - / - - -
Channel Used: 0

Figura 11

Figura 12

Figura 13

Después de haber presionado ENTER (part R. Fig 13) con la palabra [ASSIGN] entre corchetes relampagueantes, el display (ver fig. 11) le dará otras indicaciones y solicitudes.

Esta fase es necesaria para el funcionamiento de la Master Disco 96 porque no será posible "Editar" ningún programa hasta que no tengamos a disposición algún proyector fijado.

Tan pronto entremos en esta fase, el led luminoso de la sección PROJECTORS (fig. 12) referido al número uno de los proyectores disponibles se pondrá centelleante. Con los pulsantes S y T (ver fig. 13) escogeremos el tipo de proyector para emparejarlo a toda la serie de proyectores COEF será mostrada en el display junto con la información relativa a:

- canal de inicio DMX del proyector DMX St.
- número de canales ocupados por el proyector DMX Len.
- número total de canales usados por la Master Disco 96.

"**Canales Utilizados:**"

Continuar la asignación de proyectores instalados pulsando el botón relacionado con cada proyector (part. B fig. 12) y repitiendo lo que se ha dicho pocas líneas antes.

Salimos de la función ASSIGN apretando el botón ESC (part Q fig. 13).

p.d. En una próxima versión software de la Master Disco 96 será posible configurar personalmente cada proyector, sin restricción en la disposición y número de canales hasta un máximo de 20 (18 cursores y 2 Joystick) usando la función SELECT BANK ya prevista en hardware en el panel de la Master Disco 96 pero aún no disponible.

**** PROJECTORS ASSIGN.****
Projector DMX : St l Len
Empty --- / ---
Channel Used: 0

Figura 14

Figura 15

Figura 16

• PASO 3. AUDIO - CONFIGURACIÓN AUDIO IN -

Seleccionar con el pulsante U y V (fig. 18) la palabra (AUDIO) y presionar ENTER.

De esta forma se tendrá la posibilidad de seleccionar la clase de fuente de AUDIO que pilotará el cambio automático de la escena del programa en ejecución. Escoger entre el ingreso microfónico y el ingreso PIN RCA con los botones S y T en la sección EDIT KEYPAD (fig. 18). Apretar ESC para salir de la función.

****** SETUP******
(ASSIGN) AUDIO RS232
BEEPER PASSW FORM.

Figura 17

Figura 18

*********AUDIO*********
Input : MIC
Input :LINEA

Figura 19

• **PASO 4. RS232 - CONFIGURACIÓN DE LA PUERTA RS232 -**

Seleccionar con los pulsantes U y V (fig. 18) la palabra (RS232) y presionar ENTER.

De esta manera se tendrá la posibilidad de decidir si activar o desactivar la puerta RS232 por medio de los botones S y T en la sección EDIT KEYPAD (fig. 18). Presionar ESC para salir de la función.

********* RS232 *********
Status : DISABLED
Status : ENABLED

Figura 20

• **PASO 5. BEEPER - CONFIGURACIÓN DEL BEEPER -**

Seleccionar con los pulsantes U y V (Fig. 18) la palabra (BEEPER) y presionar ENTER.

De este modo tendremos la posibilidad de determinar si dejar activo o desactivar el BEEPER presionando cada botón. Efectuar la selección con los botones S y T en la sección EDIT KEYPAD (fig. 18).

Presionar ESC para salir de la función.

Figura 21

• **PASO 6 - PASSW - FIJACIÓN DE LA PASSWORD -**

Seleccionar con los pulsantes U y V (fig. 18) la palabra (PASSWR) y presionar ENTER. Como se muestra en la fig. 22 el display pedirá que se metan 4 números por medio de los pulsantes de la sección PROGRAM (part A fig. 24). Automáticamente el sistema le pedirá que repita la PASSWORD introducida para verificar si es correcta; un doble BEEP confirmará que se ha memorizado. ¡Atención! Es importante que no se cree una PASSWORD casual porque podría olvidarla y difícilmente sería capaz de desbloquear el sistema.

Figura 22

Figura 23

Figura 24

• **PASO 7 - RESET - FORMATEADO Y REAJUSTE DE LA CONSOLA -**

Figura 25



Con esta función se obtendrá todas las fijaciones hechas en la consola y todos los programas memorizados. Esta función se debe usar solamente cuando sea necesario y cuidadosamente.

PROGRAMACIÓN

Figura 26

Figura 29

Figura 27

Figura 28

Figura 30

Presionar ENTER para entrar en la fase de preparación de un programa. Meter la PASSWORD personal si esta ha sido configurada (ver capítulo relativo al SETUP).

Como pide el display (fig. 27) seleccionar uno de los 16 programas (pulsantes part A fig. 29) y después mostrará las siguientes instrucciones (fig. 28).

Scene 1/1 – el primer número indica el total de las escenas ya programadas.

TS: 1.0. – Indica el tiempo de STAND, valor expresado en segundos (tiempo de permanencia de una escena antes de que cambie). Valor mínimo 0.1 – Valor máximo 9.9.

TC:1.0. – Indica el tiempo de CROSS, valor expresado en segundos (tiempo de movimiento de los ejes del espejo; canales X e Y)

(START). – Permite ir inmediatamente a la primera escena del programa.

(END). – Permite ir rápidamente a la última escena del programa.

(COPYprg). – Copia el contenido del programa en EDIT en otro programa (Destino?).

(DELETEprg). – Cancela el programa en EDIT (que se está editando).

El primer paso a dar cuando se entra en la programación de un programa es seleccionar el proyector o proyectores (botones B fig. 29) que se quieren insertar en la escena; el relampagueo de los proyectores seleccionados por medio de los cursores J (fig 30) y el joystick; fijar los tiempos de STAND y CROSS por medio de los relativos botones en la sección TIMES (part G-H-I-L fig. 35) para pasar a la siguiente escena. Es posible volver a la escena deseada por medio de los botones M y N y cambiar el valor de los canales de los proyectores. El proyector deberá ser seleccionado (relampagueo del LED relativo) y para efectuar el cambio de los valores usar los cursores o el joystick. Notará que un pequeño movimiento del cursor activará el canal y se verá en el display el valor digital insertado. Para tener un mejor ajuste del valor, una vez que se ha activado el canal seleccionado se puede usar los botones Y y Z que hará el ajuste de un dígito en uno. El botón X activará rápidamente los canales X e Y del joystick sin necesidad de tocarlo y así se evitará cualquier movimiento posible del espejo de la posición fijada.

La memoria de la Master Disco 96 es dinámica y se adapta automáticamente a cada nueva inserción de escena en el programa, siguiendo el número de proyectores (y por consiguiente siguiendo el número de canales usados) que son insertados en cada escena del programa que se está editando (en EDIT).

En el display se tiene constantemente el indicador de memoria usado mientras se está preparando un programa (MemUsed: %); cuando esta memoria alcanza el 99% se tendrá el mensaje en el display pidiendo que se remuevan algunos proyectores de la escena o la escena misma para que el programa pueda ser memorizado sin ningún problema.

Cuando se quiere utilizar un programa ya existente para hacer algunas modificaciones en las escenas, se puede rellamar el programa y copiar su contenido en otro programa para ser así modificado como se desee. Seleccionar del display la palabra (COPYprg.) por medio de los botones de las flechas y presionar ENTER; el display (fig. 32) le pedirá que le dé el número del programa de destino, este puede ser insertado por medio de los botones S y T (fig. 34) y confirmarlo mediante la presión de ENTER. Presionar ESC para anular la operación.

Si se desea anular un programa completo para recuperar espacio en la memoria o para su propia conveniencia, puede usar la función (DELETE prg.) (fig. 33) que tiene que ser confirmada mediante la presión del botón DELETE (fig. 35 part P) o que se puede cancelar mediante ESC.

Figura 31

Figura 34

Figura 32

Figura 33

Figura 35

PROGRAMA SEQUENCE.

Entrando en la función (SEQ) tendrá la posibilidad de insertar hasta 18 programas y la Master Disco 96 ejecutará automáticamente los programas siguiendo la secuencia dada. El número de los programas son insertados simplemente con su selección y se cancelan apretando DELETE. También se puede insertar el mismo programa repetidamente.

Figura 36

Para modificar la fijación en la sucesión se pueden utilizar los botones de las flechas S-T-U-V (fig. 34) e insertar el nuevo número o presionar DELTE para borrar aquello no deseado.

Presionar ESC para salir.

EJECUCIÓN DE LOS PROGRAMAS.

Una vez memorizados todos los programas y saliendo de la fase de programación, bastará seleccionar uno de los programas (-1-18-) para hacerlo ejecutable.

En esta modalidad están disponibles algunas funciones:

a) Cambio de escena con tiempo fijado de STAND o con impulso musical (MIC interno o LINE (ver SETUP)).
b) Black-out temporal del programa (cierre de los obsturadores de todos los proyectores).
c) STOP temporal del programa (cierre de los obsturadores de todos los proyectores).
d) Uso manual de algunos proyectores aunque se usen en el programa.

FUNCIÓN A)

Es posible regular con un coeficiente general KTS (tiempo de STAND) o KTC (tiempo de CROSS) la ejecución del programa por medio de pulsantes insertados en la sección TIMES (part. G-H-I-L fig. 35) o si no establecer el cambio de escena mediante impulsos musicales habilitando el pulsante MUSIC (part. E fig. 35). La selección de la fuente musical (MIC-LINE) debe ser fijada a la función "tiempo".

FUNCIÓN B)

Presionar el pulsante BLACK-OUT (part. C fig. 35) para bloquear la escena en ejecución y el haz luminoso del proyector. Presionar el mismo pulsante para volver a poner en marcha el programa.

FUNCIÓN C)

Presionar el pulsante PAUSA (part. D fig 35) para cerrar temporalmente la ejecución del programa manteniendo abiertos los obsturadores de los proyectores.

FUNCIÓN D)

Mientras un programa está en ejecución es posible seleccionar uno o más proyectores para obtener un control manual completo. Los proyectores que están insertados en el programa (cuyos LEDS estén relampagueando rápidamente) serán dejados libres (el LEDS relampagueará más despacio) y se tendrá acceso al control manual. Volviendo a presionar el pulsante relativo al proyector, éste volverá al control absoluto del programa.

Figura 38

Figura 37

Figura 39

Para ejecutar los programas pre-ordenados en la función SEQUENCER, presionar el pulsante SEQ.PROG (part. F fig. 37). Los programas se ejecutarán en el orden establecido en el momento de la programación del SEQUENCER. Para interrumpir la ejecución es suficiente con volver a pulsar el mismo botón.



Consola Programable

• ***MANUAL DE INSTRUCCIONES***

DIMENSIONES Y PANELES

Figura 3

Figura 2